FAN BOOK

ПОД ЗНАКОМ

КОНКУРСНАЯ РАБОТА

SHOUT
SHARE
IT

Annotation

Решил попробовать себя в жанре ЛитРПГ в малой форме. **Чужая могила** - рассказ для Конкурса "Под знаком Z" который проводится совместно порталом Фан-бук и издательством АСТ.

•

Милослав Князев

Чужая могила

Вообще-то мелкие пакости — не мой профиль. Не то чтобы я имел что-либо против. Вовсе нет. Но, во-первых, никто не станет нанимать специалиста моего класса ради мелочей. Знаете, какой у меня минимальный тариф? Вот именно. А во-вторых, репутация — тоже капитал. Причём немалый. Поэтому если бы кто и предложил, никаких скидок на основании того, что задание плёвое и работы всего на несколько дней, максимум неделю. Нет и ещё раз нет. Наоборот, дополнительная наценка за риск испортить репутацию и никак иначе.

Однако никто ничего подобного мне никогда не предлагал, и я над такими вопросами не задумывался даже чисто теоретически. Вплоть до того злополучного дня. Уж лучше бы я тогда отказался. Нет, не так! Уж лучше бы я на тот момент уже имел заказ, потому что кто же откажется от непыльной недельной работёнки, за которую можно получить как минимум полугодовую оплату?

Но обо всём по порядку. И для начала позвольте представиться. В определённых, причём весьма узких кругах я довольно широко известен как У-У 28. Почему У-У? Это как в том фильме:

— А почему Ы?

— Чтобы никто не догадался.

Может, кто-нибудь хочет узнать, что означает 28? Попробуйте угадать. Если получится, то десятипроцентная скидка на мои услуги вам обеспечена. В чём именно заключаются эти самые услуги? Я специалист широкого профиля по решению самых

разных проблем в виртуальных мирах. Да-да, вы не ослышались, именно там.

Немалая часть человечества туда уже переселилась почти полностью, выходя из капсул в реальный мир, исключительно чтобы поесть и изредка помыться. Тащат туда деньги, привычные предметы и вообще всё, что дорого. И, естественно, там появляются проблемы, а раз есть спрос, то будет и предложение. То есть люди, которые готовы их решать за приличное вознаграждение.

Хотите взять штурмом неприступный замок конкурирующего клана или гильдии? Вам к такому, как я. Задание из ряда самых обычных. Регистрирую нового персонажа, прокачиваю его до нужного уровня, вступаю в клан, заслуживаю доверие и примерно через полгода… Нет, конечно, не захватываю замок в одиночку, но вы можете начинать штурм. Отключение защиты в самый неподходящий момент могу гарантировать. Вам слава и замок, мне деньги. Всё по-честному. И если проигравший догадается, каким образом его захватили, буду считать задание проваленным. Заказчику, естественно, об этом не скажу, ему без разницы, но сам буду знать.

Еще примеры моей работы? Слышали о пропавших рубинах короля гномов из Кирпичных гор Алиэра? Нет? И не услышите. Заказчик точно не станет распространяться, да и коротышка с бородой в косичках тоже. Не исключена ситуация при которой гномий король пока даже и не подозревает, что стал значительно беднее.

Ну, о скандале на несостоявшейся свадьбе принцессы Великого Урзольского леса Зирмилиэль прекрасной и простого лучника из далёкой рощи без названия Ласвираля, надеюсь, вы слышали? Настоящая любовь, которой не смогли стать помехой ни сопротивление родителей невесты, ни низкородность жениха. А я смог. Только никто не знает настоящей причины. Тоже любовь и тоже неравная. Один окончательно свихнувшийся игрок влюбился в эльфийскую принцессу НРС и сделал мне заказ. Саму девушку (ага, на тысячу лет старше) он не получил, но и конкуренту не досталась.

А знаете, которым из своих дел я по-настоящему горжусь? Герцог Аржумский после несправедливых обвинений и изгнания захотел передать своему королю весточку. Всего лишь записку и голову фаворита. Нет, убивал не я, моё дело только скрытно доставить. Ничего особенного, прокачал всего за три месяца вора с очень специфическим набором навыков и пронёс посылку во дворец. Чего тут особенного? А вас когда-нибудь нанимала непись? Я говорю не о получении квеста, а именно о найме

специалиста из реального мира для решения проблем, возникших у НПСов в мире виртуальном. То-то же.

Но это всё в прошлом, сейчас в моём кабинете сидела деловая женщина неопределённого возраста и излагала суть простого задания. Кабинет, кстати, тоже предмет моей гордости. Стены выложены из камня и завешены гобеленами, полки до самого потолка со старинными книгами и свитками, солидный дубовый стол и два кожаных кресла. Ничего особенного, обычная стилизация под мир меча и магии, в каких я чаще всего работаю. Но это если не считать, что мы находимся в моём собственном виртуальном мире. Дорогое удовольствие, даже если размером с кабинет, но положение обязывает.

Кстати, раз мир мой, то я мог тут многое контролировать. Например, видеть реальную внешность клиентов. Правда, в данном случае скрытой возможностью пользоваться не пришлось, женщина не стала возиться с генерацией персонажа и осталась собой. Я, кстати, тоже. Почти. Вроде бы и похож, но, случайно увидев на улице, опознать сумеет лишь близкий мне человек. Только у меня нет близких. Ни в одном из миров.

— Так вы берётесь, господин УУ-28? — закончила клиентка.

— Обычно я такого рода акциями не занимаюсь, — уклончиво ответил ей. — Не совсем мой профиль.

— Мне вас рекомендовали как специалиста, способного выполнить ЛЮБОЕ задание.

— Надеюсь, рекомендовавшие не забыли сказать, что я очень дорогой специалист?

— Да. Но работы меньше чем на неделю, и я думаю…

— Нет.

— Что нет? — удивилась она.

— Пересмотр цен может быть только в большую сторону. К тому же срочность это как минимум плюс десять процентов, а угроза репутации не меньше пятидесяти. Согласитесь, что в мелких пакостях нет ничего героического и славы, то есть деловой репутации они не прибавляют.

— Мы согласны оплатить ваши услуги по существующему тарифу, но…

Ага, только что говорила о себе в единственном лице, а теперь уже «мы». Торговались с ней долго. Мой мир, и только мне решать, как тут идёт время по сравнению с реалом. Десять процентов за срочность уступил, а остальное нет.

Задание действительно было смешное. Сорвать рейд конкурирующего клана в локацию архилича. Причём замедлить прокачку лича конкурентов и помешать ему приобрести редкие трофеи — задача второстепенная. Главное — поставить их в как

можно более глупое и унизительное положение.

День ушёл на изучение правил и особенностей игры, в мире которой будут происходить события. На самом деле сутки прошли в реале, в моём кабинете куда больше, но это мелочи. Очень скоро я придумал нестандартное решение задачи.

Приветствуем вас в мире Крона…

С планированием было закончено, и я регистрировал нового персонажа. Вообще-то можно было купить уже прокачанного, правила позволяли. Правда, дорого, но по сравнению с уже полученным авансом — мелочь. Нет ничего проще. Купил эльфа сотого уровня, встретил рейд-группу на полпути и обстреливай из лука с недосягаемого расстояния. Понятно, что там тоже не новички и убить таким способом никого не получится, но сам рейд сорву гарантированно. Не в первый день, так во второй или третий повернут домой как миленькие. И будут выглядеть довольно глупо.

Понятно, что уже скоро организуют всё по новой и возьмут охрану от таких, как я, но это уже не мои проблемы. Задание выполнено. Клиента, кстати, такой вариант более чем устраивал (она мне его и предложила). Однако это не мой метод.

Поэтому теперь регистрировал нового персонажа. В Кроне, как и в некоторых других играх, была одна интересная возможность. Кроме всего прочего можно было играть и за какого-нибудь НПСа. Кто захочет быть стоящим целыми днями на воротах стражником? Как ни странно, хоть и редко, но желающие находятся. И, соответственно, есть услуга. Понятно, что у такого перса чуть больше свободы, он даже иногда в самоволки бегать может, но опять же редко и далеко не везде.

Я выбрал вовсе не стражника.

Имя — Хрыы.
Раса — человек.
Класс — зомби.
Подчинение — Архилич локации 3841.

Остальные характеристики меня не очень-то и интересовали. Как и всплывавшие во время регистрации окна с предупреждениями. Нет, для меня это не игра, а работа, поэтому всегда очень внимательно вчитываюсь в текст правил и характеристик, отыскивая там скрытые возможности и подводные камни. Например, очень внимательно перечитал пункт всплывшего предупреждения, по которому игрок, выбравший

персонажем НПС до десятого уровня, обязуется проводить онлайн не менее двадцати часов, до тридцатого не менее девятнадцати, до пятидесятого…

Что там дальше, меня совершенно не интересовало, как и любые дополнительные возможности и обязанности выше двадцатки, ведь я абсолютно уверен, что у моего одноразового персонажа не будет шансов набрать даже десятку.

Регистрация закончена.

Поздравляем с началом игры.

Время, потраченное на регистрацию, в обязательные минимальные двадцать часов не зачитывается.

Я только усмехнулся, потому что вообще не собирался вылезать из капсулы всю неделю, которая понадобится на выполнение задания. А потом мне стало не смешно. Почему темно, и где я? Тут же выскочила табличка интерфейса, услужливо ответившая, что простой зомби-игрок появляется в игре уже выбравшимся из могилы до пояса, а НПС в своём родном гробу.

У создателей игры извращённое чувство юмора. Издеваться над обычными игроками нельзя, те деньги приносят, а вот над теми, кто выбрал персонажем непись, сами боги велели. Хотели трудностей? Вот и получайте.

Из могилы я выбрался только через сутки, да и то исключительно потому, что гроб оказался совсем трухлявым. С опаской осмотрел себя, как бы не развалиться, ведь такой деревянный костюм по статусу положен скорее скелету, чем зомби. Но нет, всё в порядке, совсем свежий живой мертвец. Причина, скорей всего, в том, что гробовщик по обыкновению отправил на своё изделие некачественные доски. Да и издеваться над игроком нельзя до бесконечности. За вылезание из могилы с разламыванием гроба и долгим копанием получил по три очка на силу и выносливость, а также второй уровень. В этом смысле всё честно.

Вдруг обнаружил, что я куда-то иду. Коряво, неуклюже, не разбирая дороги… Архилич звал поднятого зомби, и тот не мог ослушаться. Вообще-то мог. Один раз вообще без каких-либо последствий. Привилегия неписи-игрока. Ещё мог выполнять приказы творчески, например, не переть напролом точно в ту сторону, где находится хозяин, вместо этого выбирать более проходимые места и огибать препятствия заранее, а не натыкаясь на них.

Так и шёл, наблюдая, как щедро сыпятся очки на

характеристику скорость. Для зомби второго уровня походка явно нетипичная, за что и платят. Таким образом добрался до каких-то развалин, посреди которых расположился мой господин архилич двухсотого уровня. Получил приказ остановиться и сообщение от системы с поздравлением со следующим уровнем за быстрый приход.

Следующие сутки просто простоял на месте. Увлекательнейшее занятие. Не понимаю тех игроков, которые отыгрывают непись не по необходимости, как я, а ради развлечения. Зачем? Чтобы вот так стоять и ничего не делать? Так этим и в реальном мире в каждом втором офисе заняться можно.

Внимание! Вы получили новое задание.

Архилич приказывает вам атаковать ближайшую деревню.

И это всё? А где подробности? Как я найду деревню, даже если она ближайшая?

Оказалось, подробности не нужны. И вообще ничего не нужно. Достаточно того, что хозяин знает, где цель, самому зомби это не обязательно. Пока я размышлял, моё тело пошло куда надо. Что интересно, даже без прямого контроля с моей стороны обходя препятствия и выдерживая нормальную скорость. Набранные мною умения успели закрепиться.

Что самое главное, в нужном направлении двинулся не я один. Очень хорошо, а то у одинокого ожившего мертвеца третьего уровня нет никаких шансов против даже самой занюханной деревеньки. Опять очнуться в гробу и ещё сутки выкапываться на поверхность у меня не было никакого желания. Перехватил управление своим телом и замедлил ход. Нет, нарушать приказ и тем более дезертировать я не собирался, но и в первый ряд лезть не было причин. Классик обещал, что вся слава и прочие плюшки достаются честно прозябавшим в середине, вот и послушаемся умного совета.

Мою правоту подтвердило системное сообщение, поздравившее меня с новым умением. Я теперь стратег первого уровня. И правильно! Ведь, как говорил другой классик, у живого труса все преимущества перед мёртвым героем. Как ни парадоксально, но даже в том, что касается боевой славы. Ведь это он, оставшись в живых, расскажет, как всё было на самом деле. Второго уровня стратега у меня не появилось. Жаль, но его дают за дело, а не за знание нужных цитат.

Толпа зомби и ходячих скелетов приближалась к небольшой деревушке. Та была окружена скорее забором из не слишком

толстых брёвен, чем серьёзным частоколом. Но в любом случае за ним нас уже ждали. Очень быстро понял, что обороняющиеся состоят из такой же неписи, как и атакующие. И на фига это надо? Или зададим вопрос по-другому. Если не найдётся идиота, додумавшегося отыгрывать НПС, атака всё равно будет или нет? Концерт для одного зрителя или обязательное действие, происходящее в любом случае? Однако нападение на деревню — самый простой способ обзавестись оружием, а следовательно, мне только на руку.

Поле боя осталось за нами. Вокруг валялись мёртвые, бродили немёртвые и не было ни одного живого. Правда, от общего числа зомби, принимавших участие в нападении, на ногах стояло меньше трети, а скелетов едва одна десятая. Пиррова победа в чистом виде. Я так думал до тех пор, пока не явился хозяин и не поднял почти всех наших (недосчитались только несколько слишком уж покрошенных скелетов) и вообще всех деревенских.

Для меня бой имел целый ряд результатов. Во-первых, поднялся на два уровня. Четвёртый за первое убийство живого, а пятый чуть позже, когда архилич за выдающиеся заслуги в бою назначил меня десятником. Правы были классики, не рвись в бой и станешь начальником. Во-вторых, обзавёлся оружием. И неважно, что это изделие деревенского кузнеца с самыми минимальными характеристиками, для моих целей и такого хватит, тем более что тут всё равно не добыть ничего другого. Его даже прятать не придётся. Пускай никто из виденных мною зомби не пользовался оружием, но у некоторых на поясах болталось, значит, и мой кинжал будет к месту. Ну и в-третьих, приобрёл довольно специфический опыт. Когда мой зомби бросился на уже умирающего кузнеца, я отстранился от управления, позволяя персонажу действовать на автопилоте. Однако разгрызания черепа с целью добраться до мозгов не последовало. Стоило живому перейти в разряд мёртвых, как зомби мгновенно потерял к нему интерес.

Смерть — это не только ценный мех. Кроме очередного уровня, подросли все мои характеристики до максимума. Кузнец был самым сильным человеком в деревне, и, убив его, я получил больше остальных. А то, что на самом деле нанёс всего один добивающий удар — дело десятое. Такова механика игры. За то же самое хозяин и назначил меня десятником. Правда, тут вопрос спорный, то ли не заметил, что я схитрил, то ли, наоборот, заметил и оценил, то ли ему вообще всё равно.

В любом случае, став самым мелким начальником, я план даже перевыполнил, и теперь оставалось ждать прихода рейд-

группы клана «Железных черепов». Лишь бы лич не надумал опять выдать какое-нибудь глупое задание, не входящее в мои планы. Ведь придётся выполнять, привилегия один раз не подчиниться мне ещё очень пригодится.

Рейд группы высокоуровневых игроков в локацию архилича не оказался неожиданностью для хозяина. Враг был обнаружен ещё на подходах к локации, подсчитан и классифицирован. Дальше началось странное. Лич стянул к своим развалинам некоторое количество сил, расставил на пути следования вторгшихся пришельцев несколько засад, но тем и ограничился. Ведь даже последнему нубу ясно, что враг пройдёт всю локацию уровень за уровнем, пока не доберётся до босса, у которого уже не останется сил. Да я бы на его месте…

Естественно, пятиуровневый зомби не полез с советами к двухсотуровневому архиличу. И не только потому, что рылом не вышел. Мой собственный план строился на том, что непись будет себя вести, как и положено неписи. Локация существует для того, чтобы игроки с достаточно прокачанными персонажами смогли её пройти и получить бонусы, а не наоборот.

Ждать пришлось ещё четыре с половиной часа. Мне, простоявшему на одном месте уже несколько суток, не страшно, настоящим НПСам тем более. Прорвавший последнюю линию обороны враг начал с магического удара по площадям. Мне сразу снесло половину жизни, и я свалился почти под ноги своему повелителю. Ловушка, считай, захлопнулась.

Лежал, изредка подёргивая ногами, и наблюдал за сражением. Того, что кто-то из нападающих добьёт «раненого», не опасался. От зомби пятого уровня с наполовину снесёнными хитами игрокам уровней сто плюс ни прибыли, ни опасности.

Главой рейда был лич сто двадцатого уровня. Моя цель. Тёмный паладин сто три — это у них танк. Дальше разведка, маг, воин и… Стоп! А она тут откуда? Почему шестеро, и вообще, что делает такая хорошая прекрасная светлая эльфийка в такой плохой компании?

Имя — Лириэль.
Раса – светлая эльфийка.
Класс — рейнджер.
Уровень — 158.

Проанализировав ситуацию, пришёл к выводу, что девочка тут по мою душу. Контрразведка у «Железных черепов» поставлена на высшем уровне. Узнали о готовящейся акции и приняли адекватные меры противодействия. То есть наняли

своего специалиста. Хорош бы я был, послушав совета заказчика и купив прокачанного персонажа. Что бы я ей сделал, имея эльфа сотого уровня? Всё бы свелось к снайперской дуэли с шансами не в мою пользу. Полный провал операции!

Никогда не любил простых решений, и это в очередной раз меня спасло. Пускай теперь красавица ищет свою мишень. Готовилась встретить эльфа сто плюс? А как тебе зомби пять минус? Не отказал себе в удовольствии и продемонстрировал сведёнными в судороге пальцами мертвеца неприличный жест. Но только на одно неуловимое мгновение.

Бой был долгим и жарким. В самый кульминационный момент с нашей стороны на ногах остался стоять только босс. Вражеская рейд-группа тоже была основательно потрёпана, даже эльфийке досталось. И вот два лича стоят напротив друг друга. У обоих жизнь просела почти до нуля. Мой выход!

Внимание! Вы нанесли критический удар.

Заказ выполнен!

Цель задания смотрела на кинжал в моей руке, и в его взгляде смешались неверие и обида. Ещё бы, подготовится к трудному рейду, пройти его от начала до конца и в самый последний момент, когда группа выложила словно на блюдечке босса локации для твоего последнего удара, лишиться всего. И если бы я убил его самого, было бы не так обидно. Зомби всего лишь орудие в руках архилича и не более того. Но нет, я нанёс удар в спину собственному хозяину. То есть игрок пятого уровня вырвал победу у рейд-группы сто плюс. В такое глупое положение, наверное, ещё никто не попадал. И пусть меня сейчас прибьют, ситуацию это не изменит.

Внимание! Вы бросили вызов хозяину локации и выиграли бой.

Вы становитесь новым хозяином локации.

Последнее мне крайне не понравилось. Сейчас они прибьют низкоуровневого зомби и одержат победу. Или нет, подождут возрождения своего лича и дадут убить меня ему, тогда цель рейда будет выполнена, а тот босс или другой, не так важно. Однако додумать я не успел, сообщения в интерфейсе сыпались, как из пулемёта. Всё оказалось не так плохо. Боссом локации может быть только архилич уровня двести плюс. Так что мне поменяли класс и прибавили уровень побеждённого к моему.

Теперь группе лишившейся командира и с просевшими

далеко в красную зону характеристиками, меня не убить при всём желании. А я их могу и даже очень. Совсем неважно, что две сотни уровней я получил без всякого реального опыта. Больше десяти лет, которые я провёл в разных играх — тоже опыт.

Быстро разобрался в возможностях своего нового персонажа и одним заклинанием уложил всю группу. А потом ещё одним поднял. Понятно, что убитого игрока можно превратить в зомби на очень короткий срок. Редко где больше чем на час. Но и этого хватит. Я внимательно читал правила игры. Для большинства классов такое проходит без каких-либо последствий, а некроманты и личи надолго получают ограничения в поднятии мертвецов. Профессиональный риск, так сказать. То есть ещё один щелчок по носу клану «Железные черепа». Нужно будет потребовать у заказчика премию, тем более что условия договора предусматривают.

Рассмотрел выпавшие у врагов предметы, решил их собрать. Совсем не важно, что я зарегистрировал одноразового персонажа, прежде чем стереть, могу распродать явно дорогие вещи. И тут мне пришла в голову совершенно сумасшедшая идея. Это, конечно же, невозможно, иначе личи и некроманты превратились бы в самые популярные классы. Убил другого игрока, сразу поднял и заставил получившегося зомби совершенно добровольно отдать тебе вещи и деньги.

Но непись на такое способна, хотя и крайне редко так поступает. Например, убитого при бегстве вора поднимает штатный дворцовый некромант и заставляет отдать украденное. А ведь я сейчас не только игрок, но и НПС, так почему бы не попробовать? Результат меня крайне удивил. Удалось заставить снять все доспехи и одежду до последней нитки (а эльфийка совсем ничего, даже в виде свежеподнятого зомби), высыпать всё из инвентарных сумок и перевести на мой счёт со своих всё до последнего медяка.

Не знаю, это дырка в программе или заранее предусмотренная возможность для того, кто решил отыгрывать непись и прокачал её до двухсотого уровня. Если честно, мне не интересно. В любом случае над этим рейдом ещё долго будет смеяться весь Крон. Премию, и немаленькую, я точно заслужил.

Приказал своим новым зомби отправляться домой и подал команду выхода из игры.

Внимание! Согласно пункту правил 200.29.4 вы не можете покинуть игру.

Это ещё что за хрень! Спорить было не с кем, а самый

простой способ узнать — прочесть указанный пункт правил. Чем я сразу и занялся. Пункт входил в отдельную группу правил под общим названием «Чужая могила». То есть одну из тех, которые я пропустил, по той простой причине, что они регламентировали случаи, если отыгрываемый мною НПС достигнет уровней выше сотого.

Пункт 200.29.4: Если персонаж займёт важный пост, игрок обязуется провести в игре на постоянной основе столько лет, сколько у него уровней, или более.

У меня очень хорошая капсула. Одна из лучших, что можно купить за деньги. Можно провести онлайн год вообще без каких-либо последствий для здоровья. Ещё как минимум столько же уже с последствиями, но всё ещё без риска для жизни. А если больше, то чужая могила рано или поздно станет моей в самом буквальном смысле.

FAN BOOK

ПОД ЗНАКОМ

КОНКУРСНАЯ РАБОТА